EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

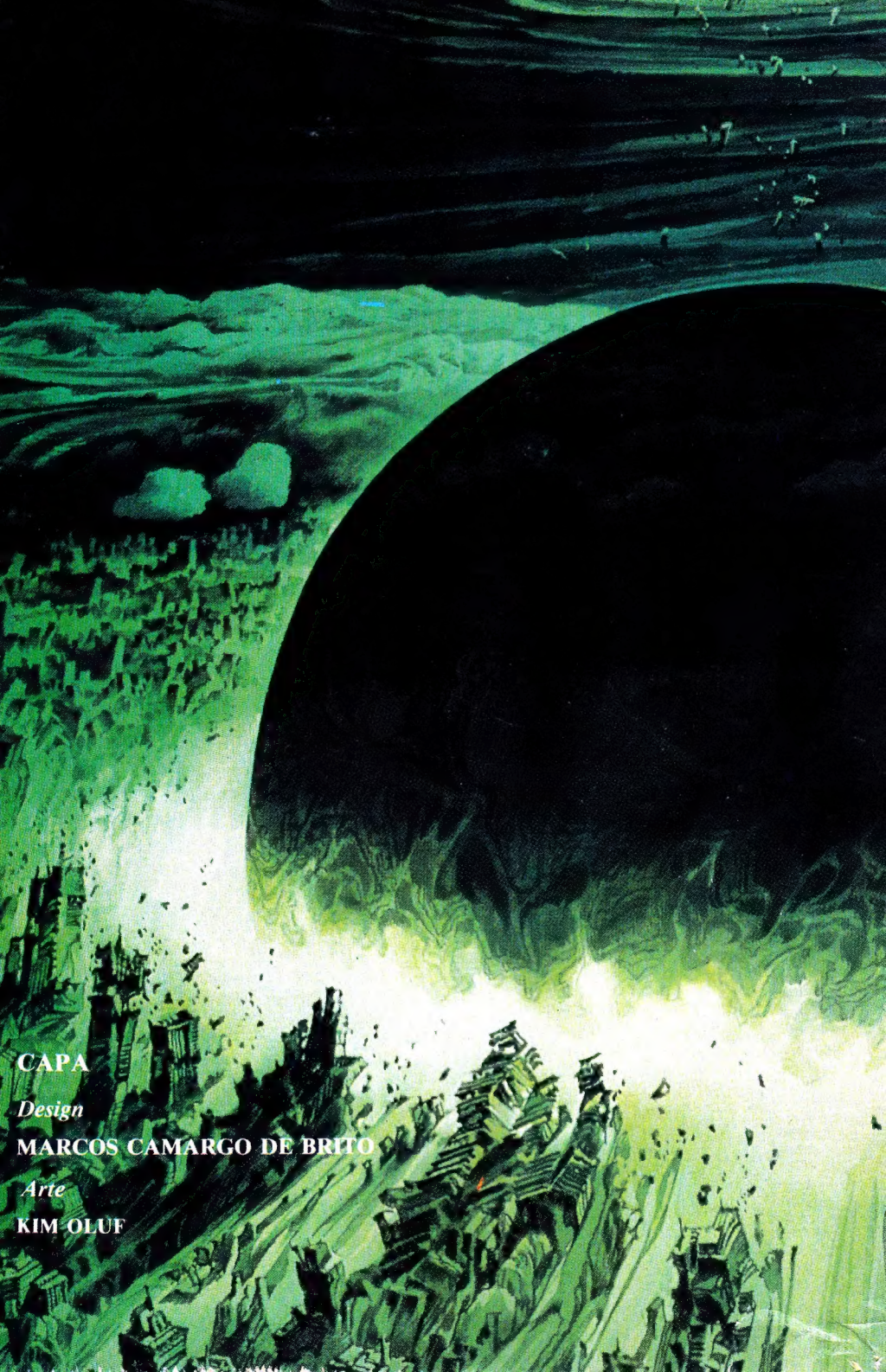
# AKIRA

HORDA COMICS

© 1991 MASH ROOM CO., LTD.
Todos os direitos reservados

Cr$ 550,00 Manaus e Boa Vista (Via Aérea) Cr$ 715,00

No. 6



**CAPA**

*Design*

**MARCOS CAMARGO DE BRITO**

*Arte*

**KIM OLUF**

# AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

Capítulo 6

## MEU AMIGO, MEU INIMIGO

Relembrando...

O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no local onde, trinta e oito anos atrás, caiu a primeira das bombas.

Depois do misterioso aparecimento do garoto paranormal **Número 26, Tetsuo** é ferido e some sem deixar pistas. No barzinho **Harukiya, Kaneda** conhece **Kay** e seu irmão **Ryu,** ambos membros de uma organização secreta. No meio de um tiroteio entre guerrilheiros e delinqüentes, Kay salva Kaneda. Para retribuir o favor, ele rouba um caminhão e vai socorrer Ryu e Número 26, que estão cercados por soldados.

No momento em que o garoto ameaçava perder o controle, surgem o enigmático **Coronel**, encarregado de uma missão secreta, e **Masaru**, ou simplesmente **Número 27**, outra criança paranormal. Masaru chama Número 26 de **Takashi**, e isso surpreende Kay e Ryu, pois eles achavam ser ele o superparanormal de codinome **AKIRA**.

Durante a confusão, Kaneda ameaça matar Takashi, mas o garoto reage com um descontrole telecinético que quase destrói a área. No meio do caos formado, Kaneda foge, levando consigo uma pílula destinada ao Número 26, que é recapturado pelos homens do Coronel.

Tetsuo aparece na escola no dia seguinte como se nada tivesse acontecido. Mas seus poderes psíquicos latentes já foram descobertos durante seu tratamento, e o Coronel o considera um trunfo. Na enfermaria do Colégio, a namorada de Kaneda conclui que a cápsula destinada a Takashi é parecida com a tomada pela gangue, porém, incrivelmente mais poderosa e concentrada.

Sedentos por aventura, os motoqueiros enfrentam seus piores rivais: **A Gangue do Palhaço**. Durante a luta, Tetsuo é encurralado por um deles, e, quando Kaneda e seus parceiros vão resgatá-lo, se surpreendem com sua atitude sanguinária e com o fato de ele desafiar a autoridade de Kaneda.

Preocupado em não deixar uma arma humana potencial à solta, o Coronel captura Tetsuo e, num laboratório secreto, o submete a um tratamento médico que revela poderosas habilidades psíquicas. No entanto, elas causam grande dor no adolescente. Enquanto isso, Kaneda investigava o paradeiro de Tetsuo, até ser encontrado pelos membros da resistência. Ryu o interroga para saber da droga roubada. Kaneda insiste em dizer que não sabe de nada, e é colocado sob a vigilância de Kay.

**Kiyoko**, outra criança paranormal sob controle do Coronel, o avisa que Akira despertará em breve. Enquanto isso, no esconderijo da resistência, Kaneda tem uma estranha visão de si mesmo pronunciando um nome: Akira. Os espiões do Coronel invadem a sede dos rebeldes e os dispersam. Kaneda e Kay escondem-se no Harukiya.

Castigado por uma dor lancinante, Tetsuo escapa das instalações do Coronel deixando um rastro de morte. Em seguida, ele é pego sozinho nas ruas pela Gangue do Palhaço. Tetsuo assassina um dos inimigos e assume o controle do grupo, com uma condição: ele os deixaria viver em troca de imensas quantidades de drogas, pois só assim conseguiria aplacar sua agonia.

Kaneda engana Kay e foge para tentar reaver sua motocicleta. Depois de muita perseguição pelos túneis subterrâneos, ele quase é pego por soldados. Kay encontra primeiro a moto perdida, e, com a chegada de Kaneda, eles escapam novamente, refugiando-

se no Harukyia.

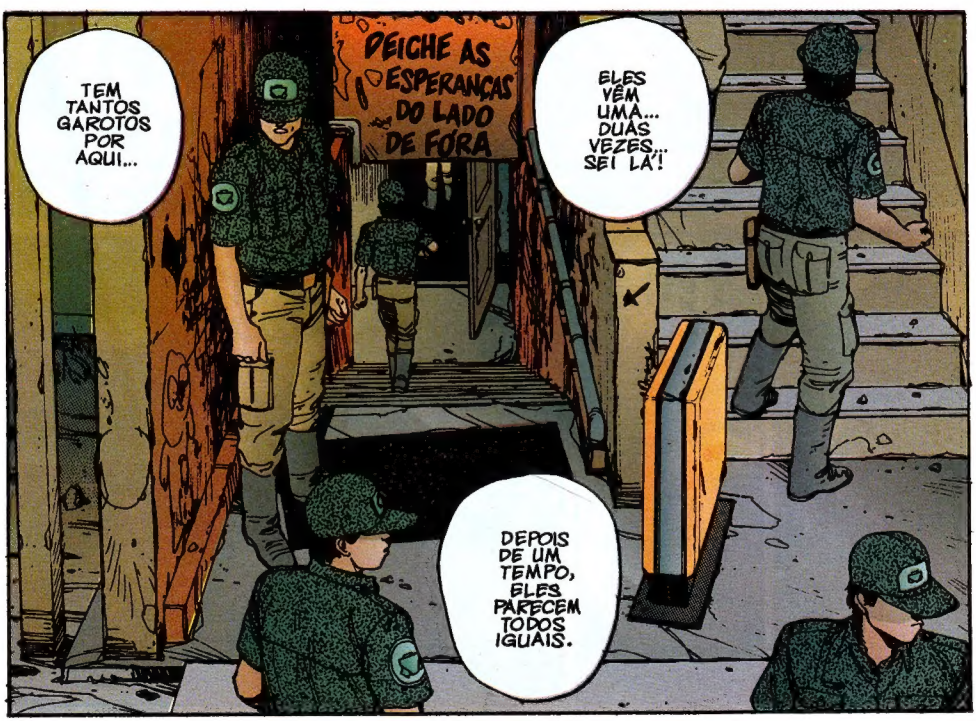
Mais tarde, Ryu ordena Kay para vigiar o jovem encrenqueiro, mas sua missão é atrapalhada pela súbita aparição de Yamagata e outros amigos de Kaneda, que fica espantado ao saber das novas e estranhas habilidades de Tetsuo.

Enquanto isso, Ryu encontra **Nezu**, o líder da resistência, e ambos trocam informações sobre o projeto Akira.

Um espião do Coronel descobre o esconderijo dos rapazes no Harukyia, mas é pego e atacado mortalmente por um agente da resistência.

Ignorando sua situação de fugitivo, Kaneda despista Kay e, junto com Yamagata, parte para o local onde os motoqueiros se encontrarão. Sua intenção é clara: acabar com a Gangue do Palhaço e Tetsuo!

EU NÃO POSSO DIZER AO CERTO...


DEICHE AS ESPERANÇAS DO LADO DE FORA
TEM TANTOS GAROTOS POR AQUI...
ELES VÊM UMA... DUAS VEZES... SEI LÁ!
DEPOIS DE UM TEMPO, ELES PARECEM TODOS IGUAIS.

ENTENDE O QUE EU DIGO?
VOCÊ TEM LICENÇA PARA VENDER BEBIDA ALCOÓLICA?
CLARO! TUDO AQUI ESTÁ DE ACORDO COM A LEI!
E ESTÁ EM DIA?
VEJA VOCÊ MESMO. RENOVEI A PAPELADA HÁ POUCO TEMPO. OLHA SÓ.
flik
EI!
O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO?!

VOCÊ JÁ DEVE ESTAR CIENTE DE QUE PRECISARÁ PASSAR POR OUTRA INSPEÇÃO PARA CONSEGUIR UMA NOVA LICENÇA.
SEU FILHO DA PUTA!
hhsssss
TAIS ASSUNTOS SÃO INSIGNIFICANTES PARA NÓS. NÃO QUEREMOS FECHAR SUAS PORTAS.
VOCÊ PODE RESOLVER TODOS OS SEUS PROBLEMAS, SE NOS DISSER O QUE QUEREMOS SABER.
SKREEEE

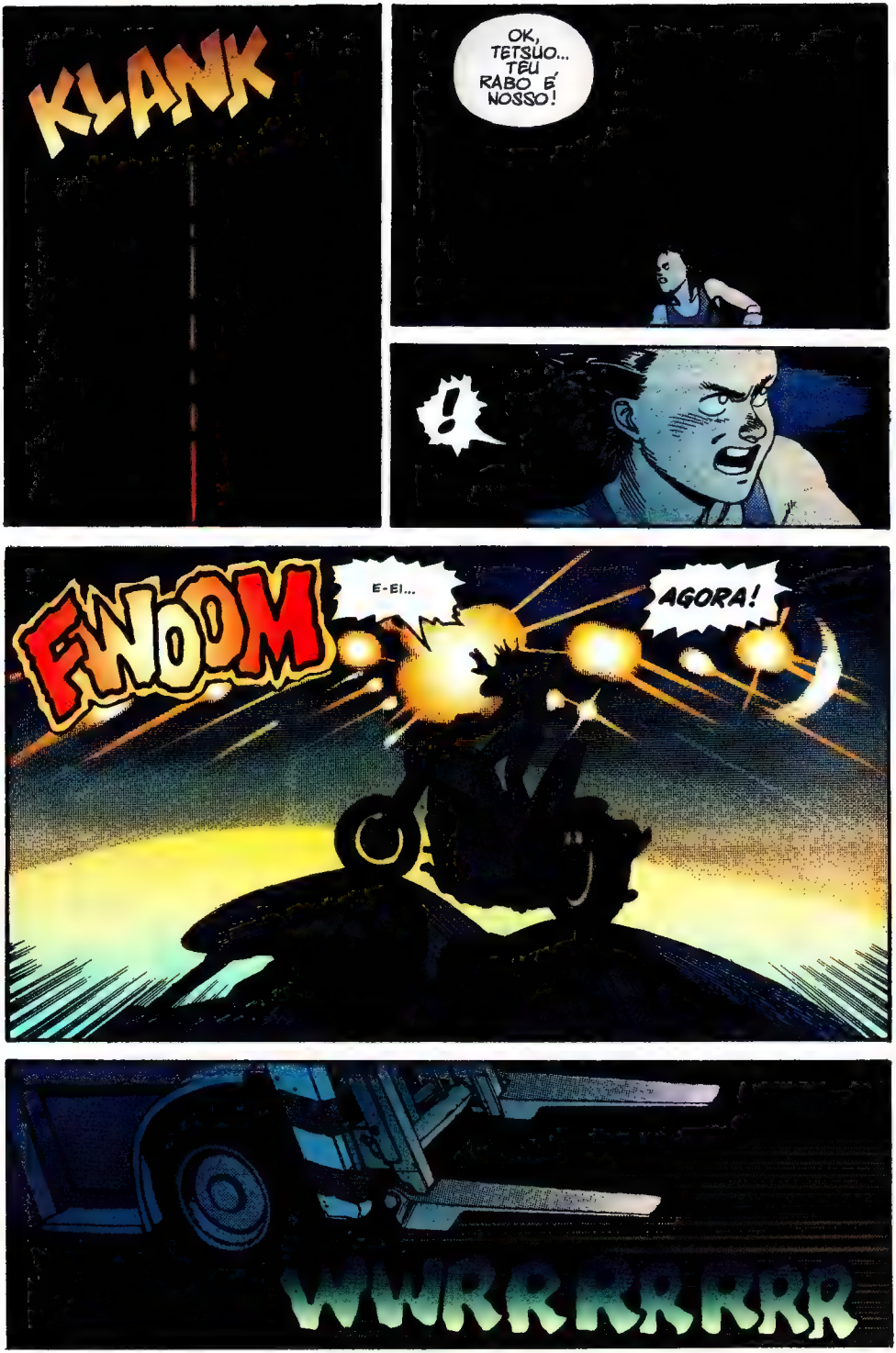
VRRRRRN
VÃO SE FUDÊ!
ZZZZ
!
IAAGH!
KRASH
PELO OUTRO LADO!
IAÁ...!
PUTA MERDA...

CUZÕES!!
VRRRRN
HÃ?!
TETSUOOOO!
THAM
!
SKREEEEEEEE

SEU MONTE DE MERDA!
REEE
HÁ-HÁ-HÁ-HÁ!
VOCÊ JÁ ERA, YAMAGATA!
SKRE EEEEEEE
GASP
GASP

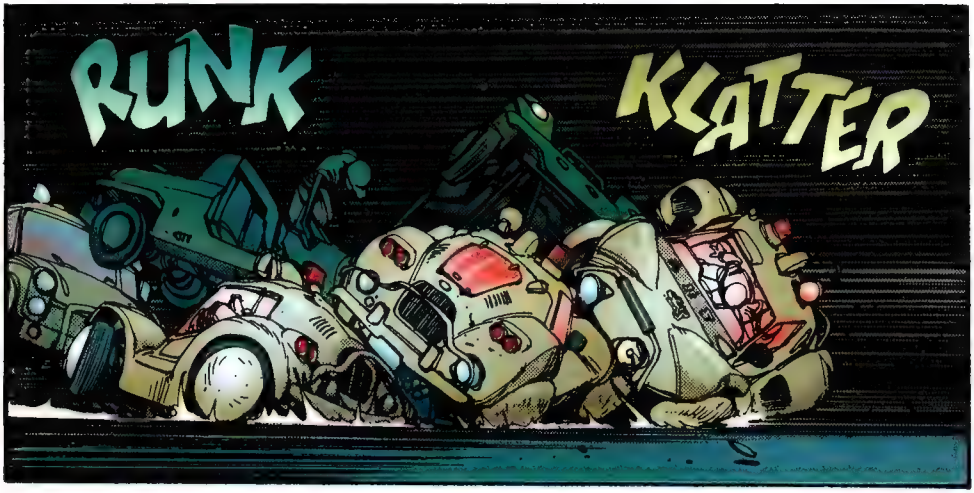
VRRRRRN
28
LÁ VOU EU!
WONG
KLONK
VRRRN
VOLTE AQUI!

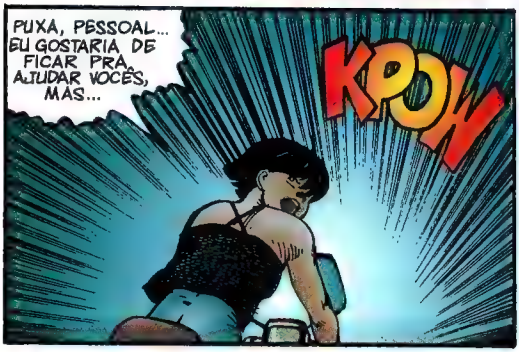
KANG
8
SKREEEE
KRRRRRRRR
!


KLANK
OK, TETSUO... TEU RABO É NOSSO!
!
FWOOM
E-EI...
AGORA!
WWRRRRRRR

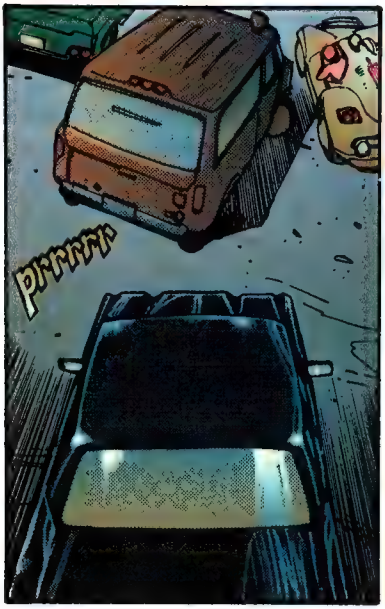
WWRRRRRRRRR
KLAK
RRNNNNK
IAAAH...!

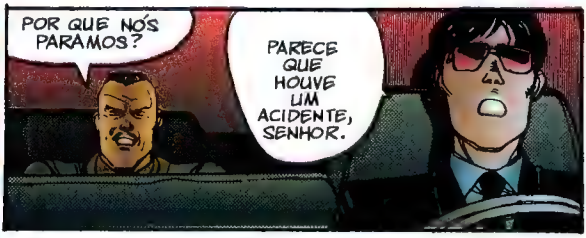
HHRMMM
HHRMMM
SQUEEE
:GLUP!:
KRUNK
!AIII!

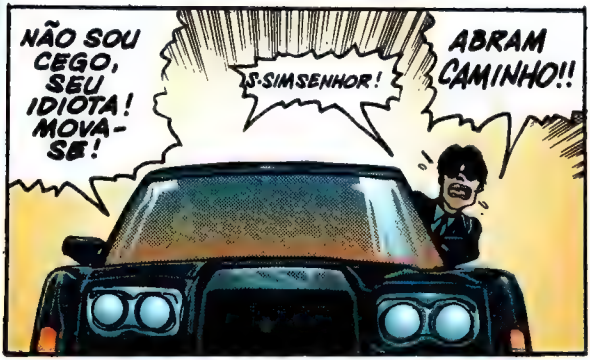

RUNK
KLATTER

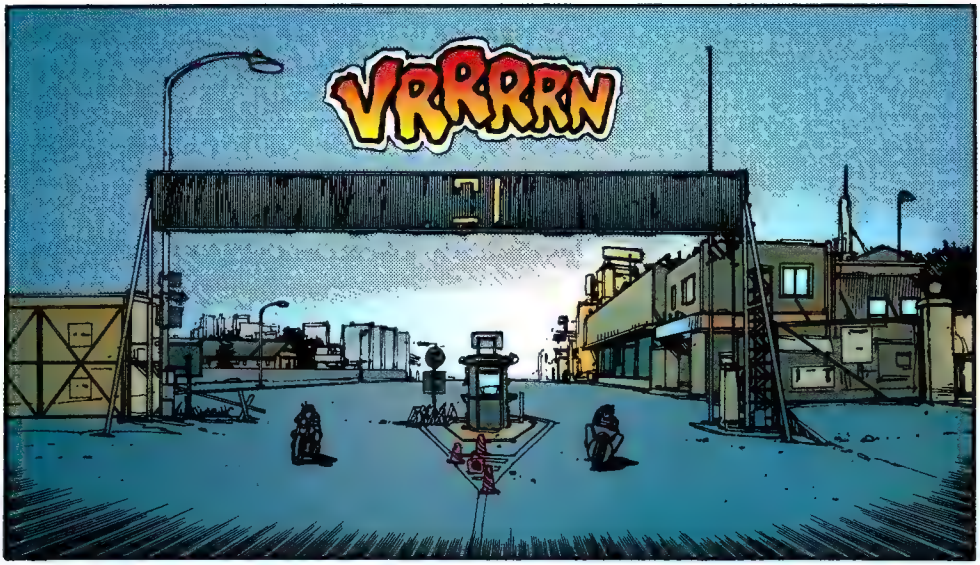

PUXA, PESSOAL... EU GOSTARIA DE FICAR PRA AJUDAR VOCÊS, MAS...
KPOW

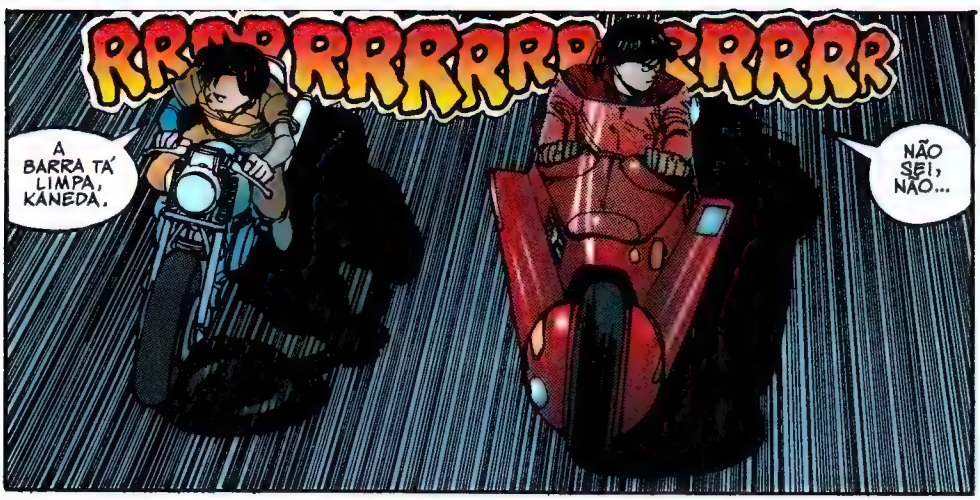
EI... ELE NÃO ERA...?

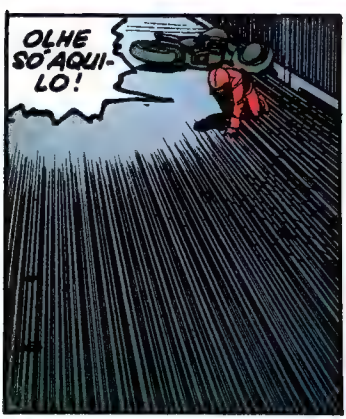

PUUUU-


POR QUE NÓS PARAMOS?
PARECE QUE HOUVE UM ACIDENTE, SENHOR.


NÃO SOU CEGO, SEU IDIOTA! MOVA-SE!
S-SIMSENHOR!
ABRAM CAMINHO!!


VRRRRN


A BARRA TÁ LIMPA, KANEDA.
NÃO SEI, NÃO...


OLHE SÓ AQUILO!

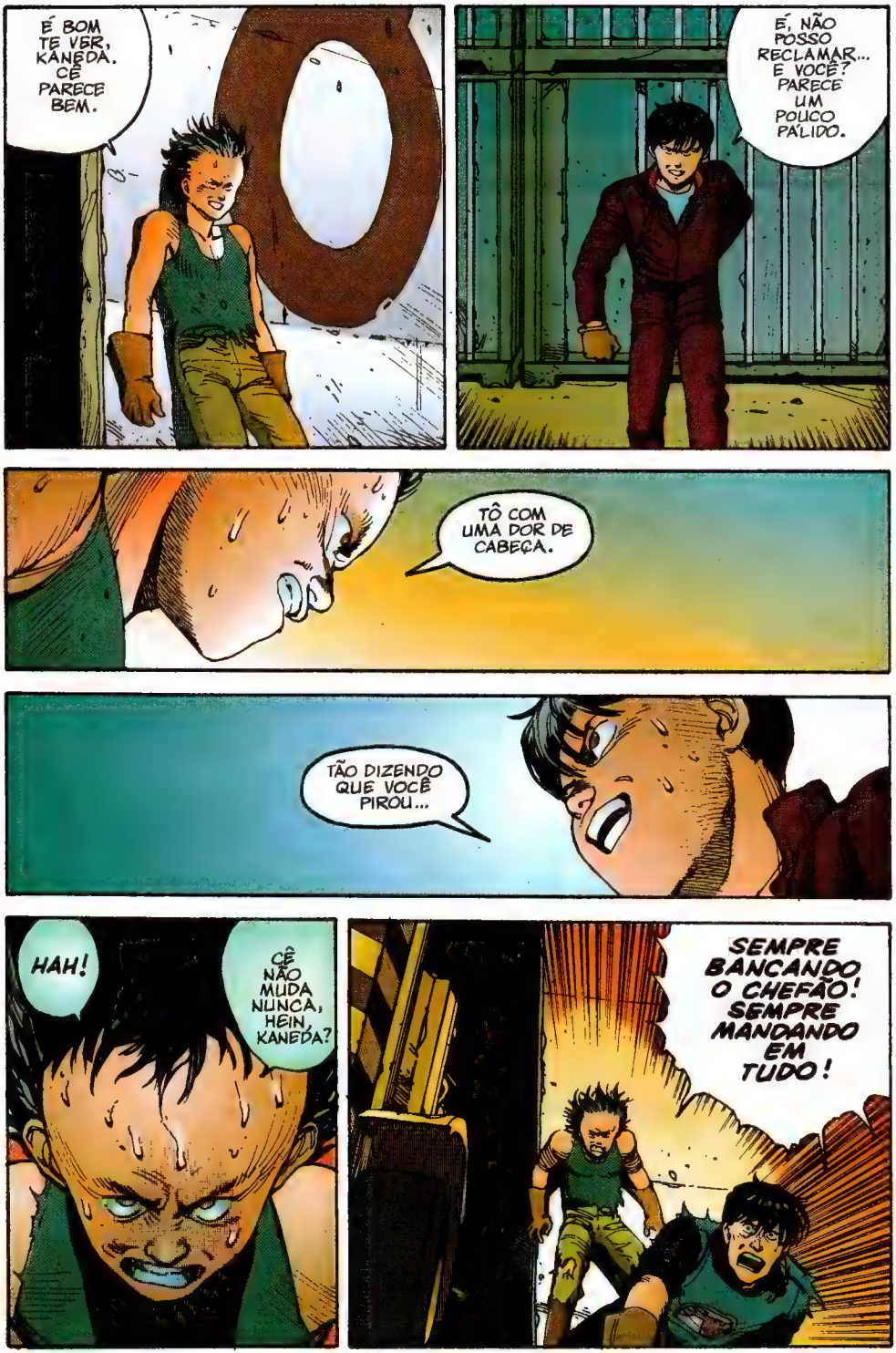
SKREE!
CADÊ TODO MUNDO?

COM YAMAGATA. ELE ENCURRALOU TETSUO DENTRO DO ARMAZÉM.

BLAM
BOOM
KABLOOM

BUMP
THUD
PUFF
PUFF
PUFF
GASP
PUFF
PUFF
!!AAGH!!

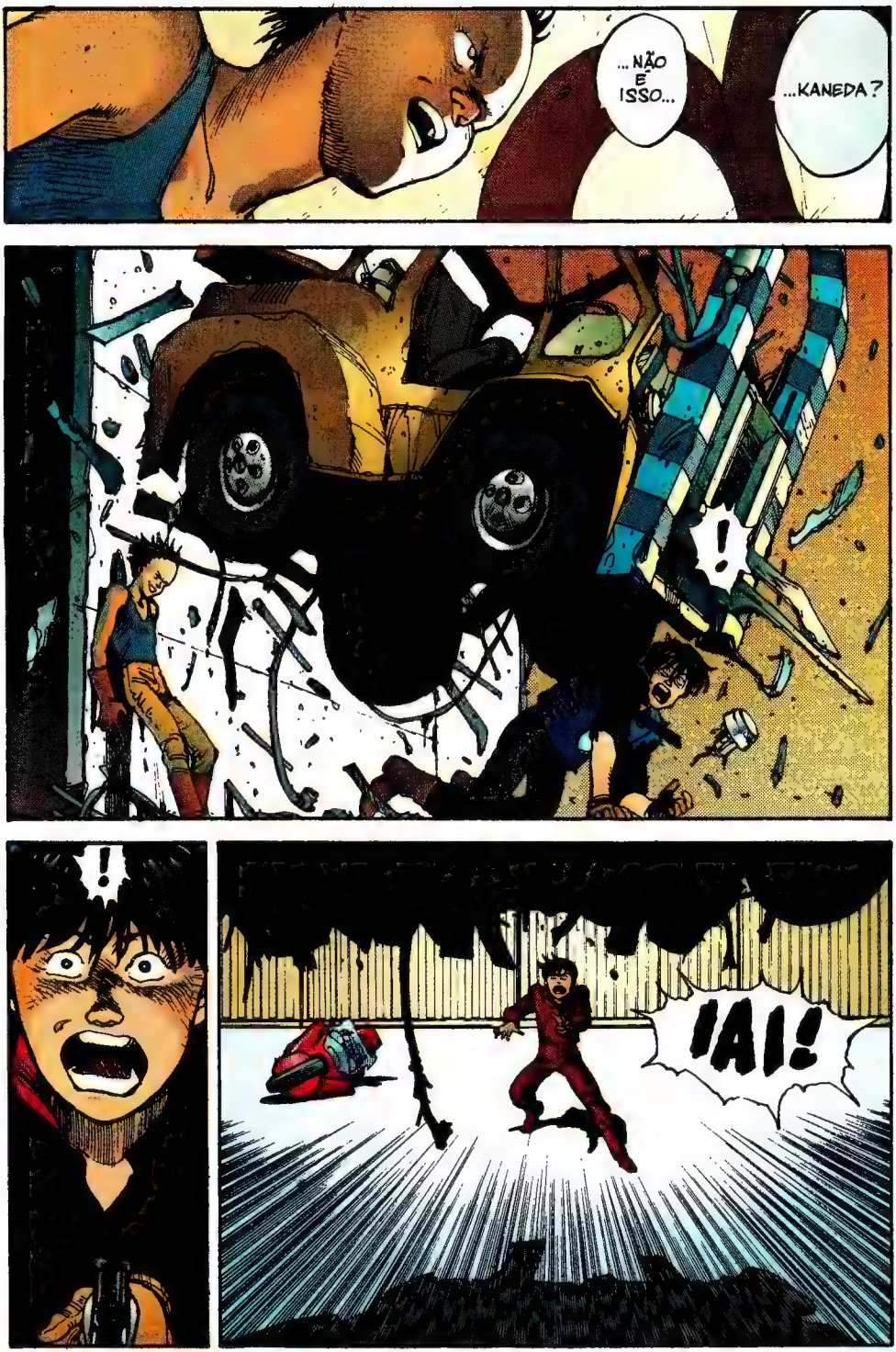
SKREEEEE!
EEEEEEEEE
TOMA CUIDADO, KANEDA!
FICA FRIO, XARÁ! TÔ FICANDO PERITO NO ASSUNTO!


É BOM TE VER, KANEDA. CÊ PARECE BEM.
É, NÃO POSSO RECLAMAR... E VOCÊ? PARECE UM POUCO PÁLIDO.
TÔ COM UMA DOR DE CABEÇA.
TÃO DIZENDO QUE VOCÊ PIROU...
HAH!
CÊ NÃO MUDA NUNCA, HEIN, KANEDA?
SEMPRE BANCANDO O CHEFÃO! SEMPRE MANDANDO EM TUDO!

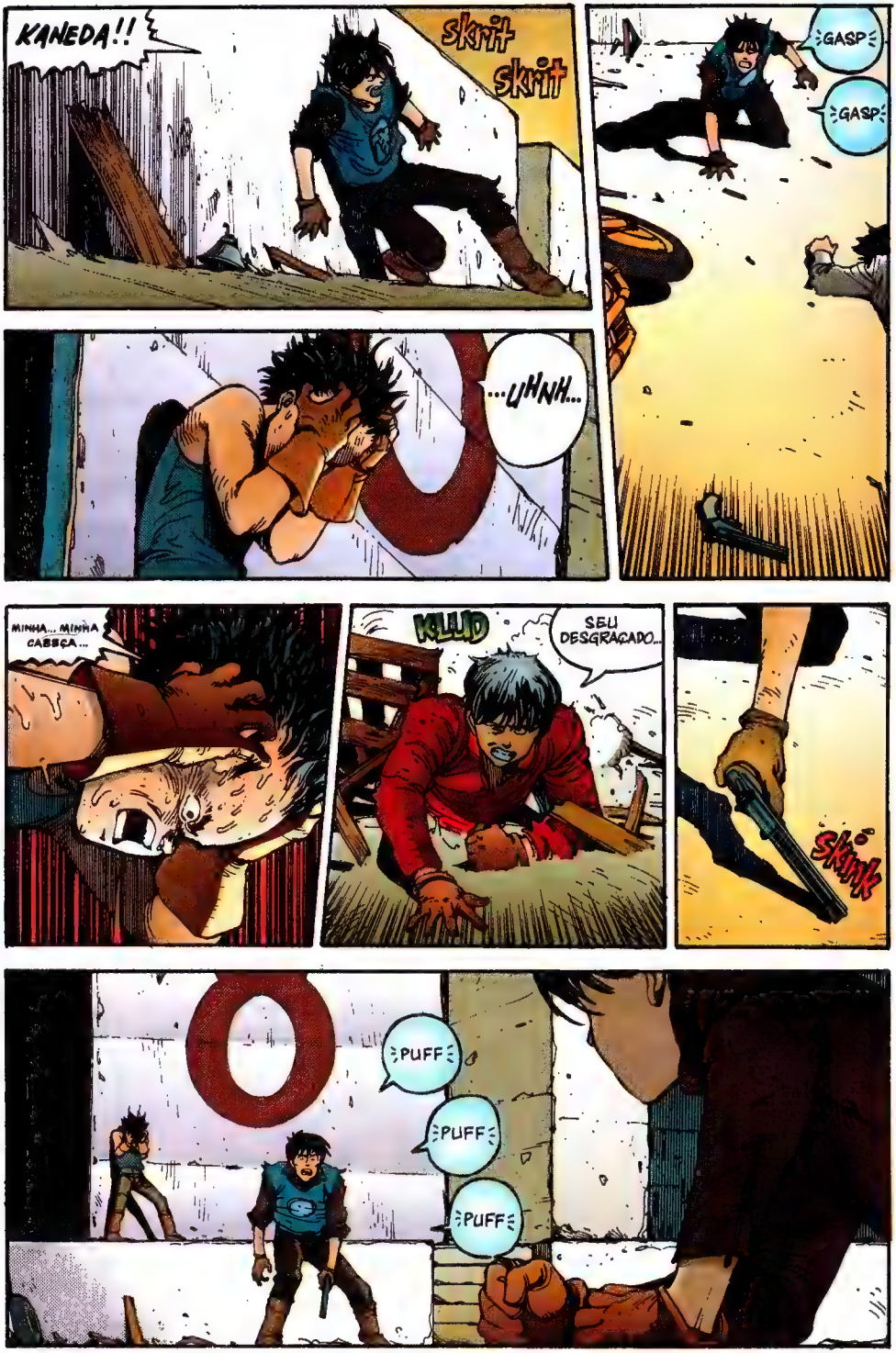
LEMBRA QUANDO A GENTE ERA CRIANÇA?
NÃO IMPORTAVA O QUE FOSSE, CÊ SEMPRE TINHA QUE LIDERAR!
MAS PARECE QUE AGORA VOCÊ TAMBÉM É LÍDER...
...DE UMA POCILGA.
KANEDA!
O QUÊ?!

HUNH...?
O QUE VOCÊ TEM AÍ?
ATIRA NELE, KANEDA! ATIRA!

ÓTIMO!
SE QUER ATIRAR EM MIM, VÁ EM FRENTE!
...
O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO?!
CÊ NÃO PODE, NÃO É?
PORQUE EU SOU SEU AMIGO...
!


...NÃO É ISSO...
...KANEDA?
!
!
!AI!

BASH
DROGA!
WALUŚ
!
KRESH
IAGCK!
KLAK


KANEDA!!
skrit skrit
GASP
GASP
...UHNH...
MINHA... MINHA CABEÇA...
KLLLD
SEU DESGRAÇADO...
SKINK
PUFF
PUFF
PUFF

TE... TETSUO...
GASP
GASP
YAMAGATA!!
...SEU FILHO DA...
VOCÊ VAI MORREEEE
...IIÁÁÁ!!
!

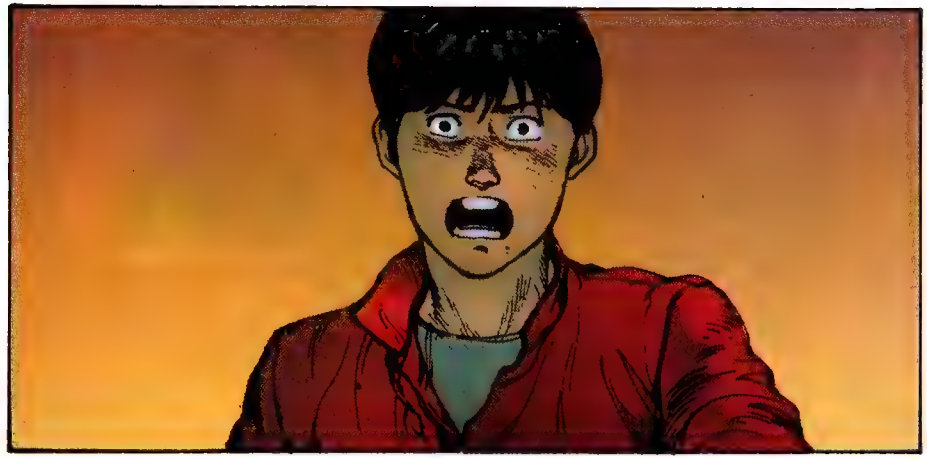
YAooo
SPLAT

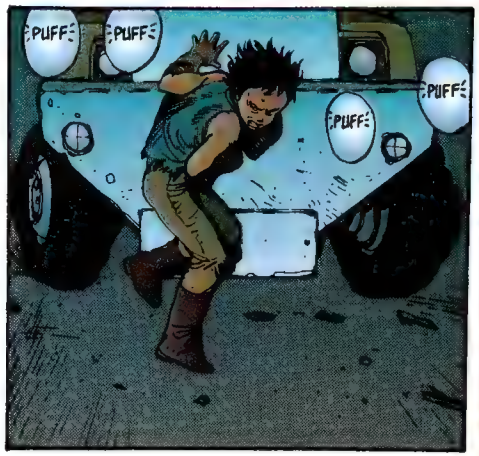
YAMAGATAAA!!!
PUFF
PUFF
PUFF

SEU NOJENTO...
CÊ TAMBÉM TÁ MORTO!!
TETSUO!
BLAM

!!!ÁÁÁÁÁ!!
...
:GASP:
:GASP:
:GASP:
THUNK

VRRRN
Canon
ELE... ELE ME ACERTOU... ACERTOU...
RRRRRR
KLONG
TETSUO!
REEK
AÍ VAI!
foom




PUFF
PUFF
PUFF
PUFF

QUE...?!

ATAGAAAR!!!
VRRRN
FIQUE LONGE!
UH...!
KRAK
KRESH
RRRRRR

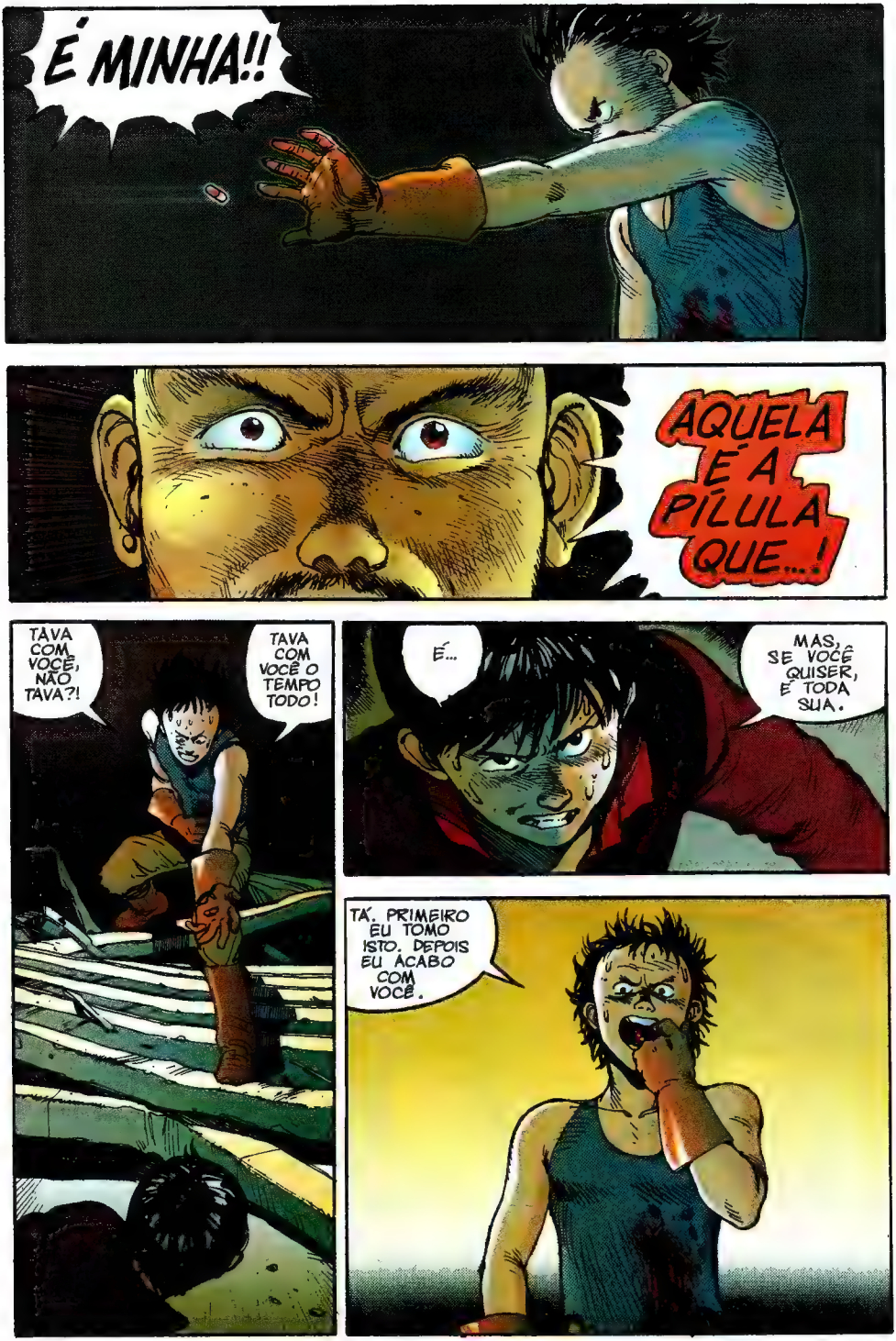
ESSA NÃO!!
CHIK
BAM
!
FWAAAM
MORRA, KANEDA!
MORRA!!
MORRA!!!

FWOOOSSSH
POK
PUKKAPUKKAPUKKA
THOT
TOK
ESSE JÁ ERA...
E VOCÊ ACHA QUE FOI O ÚLTIMO?

NOSSA...
NUNCA VI NADA IGUAL ANTES...
klat
...MEU ESTÔMAGO...
...UMA BALA... NO... NO MEU...
EII!!
SWOOSH
...PRECISO... DROGAS...

!
LAÁAA!!
WUNK
UGK!
THUD
PARE!!!
HEIN?
VOCÊ...!

!
WHUD
AHRGH!
NN GH
AH... AH... DROGA!
KITTER
AQUELA...
...AQUELA NÃO É...?
A DROGA...

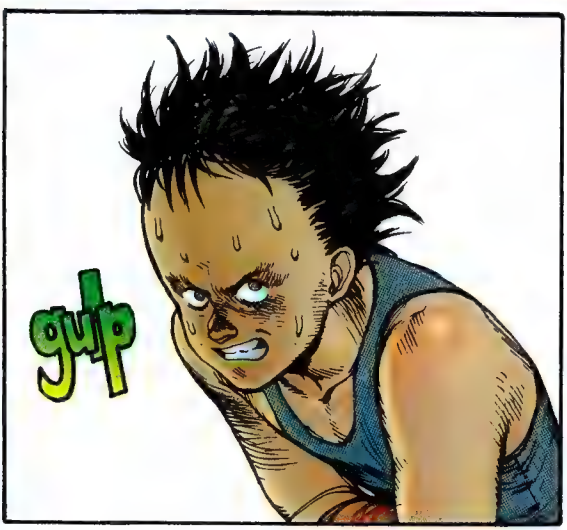

É MINHA!!
AQUELA É A PÍLULA QUE...!
TAVA COM VOCÊ, NÃO TAVA?!
TAVA COM VOCÊ O TEMPO TODO!
É...
MAS, SE VOCÊ QUISER, É TODA SUA.
TÁ. PRIMEIRO EU TOMO ISTO. DEPOIS EU ACABO COM VOCÊ.

TIRE ESSA PÍLULA DA SUA BOCA AGORA!!

"PÍLULA"...?

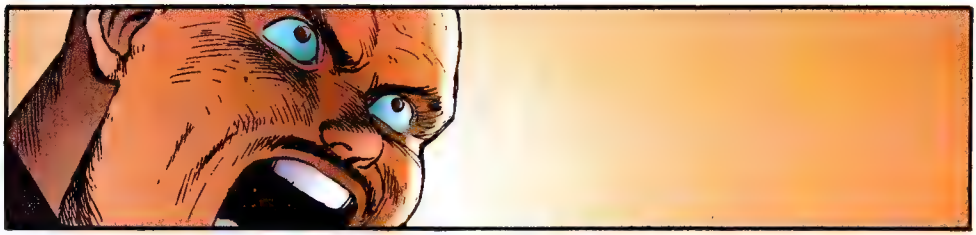
ESTA NÃO É AQUELA QUE...?

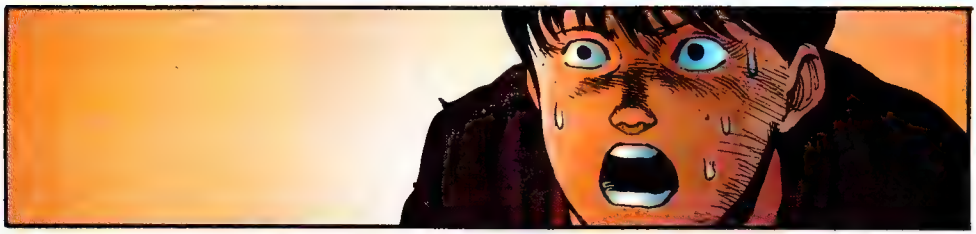
VOCÊ MORRERÁ SE A INGERIR!
CUSPA AGORA!


gulp

AGÜENTA FIRME! VOCÊ CONSEGUE... POR FAVOR...
tokka tokka tokka tokka
OH!
VOCÊS PRECISAM LEVAR ELE PRA UM HOSPITAL!
RÁPIDO!
SE NÃO LEVA-REM, ELE VAI...!
LUB dub
OOO...

Ooo...
AAUGH
AAAAGH!
LUB
dub





SMAT

LUB
dub

lub
MALDI-
ÇÃO...!
PRE-
CISAMOS
DO HELI-
CÓPTERO
IMEDIATA-
MENTE!!

TOMARA QUE VOCÊ QUEIME NO INFERNO!!
...
SEU CARECA DESGRAÇADO!
CALE ESSA BOCA INSO-LENTE!
MAS QUE AZAR, HEIN? VOCÊ QUERIA TANTO AQUELA PÍLULA, NÃO É?

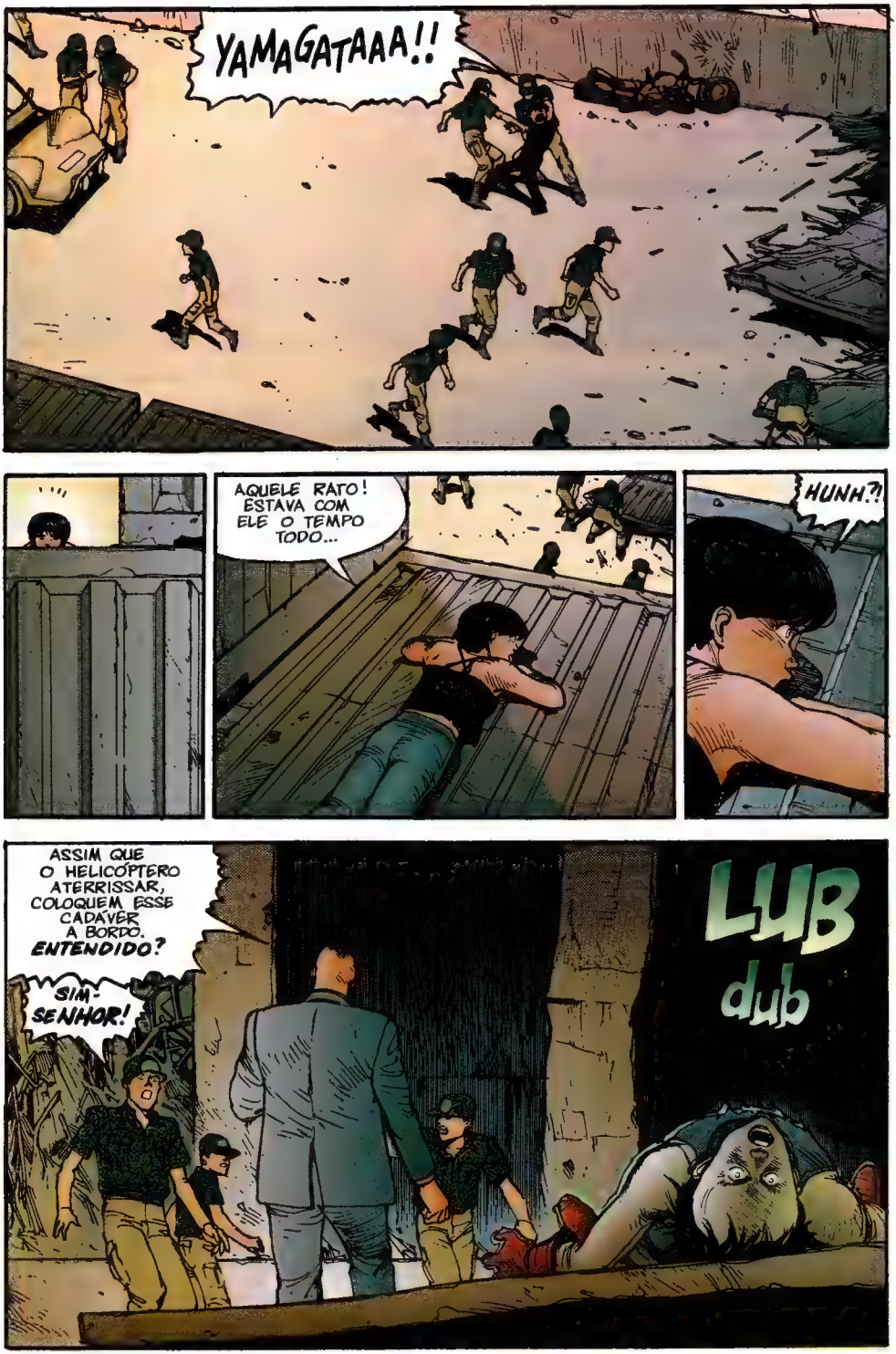
O QUE VOCÊ SABE... O QUE VOCÊ SABE EXATAMENTE SOBRE A CÁPSULA?

O SUFICIENTE PRA SABER QUE ELA ERA MUITO IMPORTANTE...

...
O QUE FAREMOS COM ELE, SENHOR?

O QUE...?! PRENDAM!!!
MAS MANTENHAM-NO LONGE DOS OUTROS.

E NÃO O SUBESTIMEM POR CAUSA DA IDADE. ELE É EXTREMAMENTE... ENGENHOSO.


YAMAGATAAA!!
AQUELE RATO! ESTAVA COM ELE O TEMPO TODO...
HUNH?!
ASSIM QUE O HELICÓPTERO ATERRISSAR, COLOQUEM ESSE CADÁVER A BORDO. ENTENDIDO?
SIM-SENHOR!
LUB
dub

EH...?
LUB
dub
AAAAGH!
IM... IMPOSSÍVEL...
...AAA...

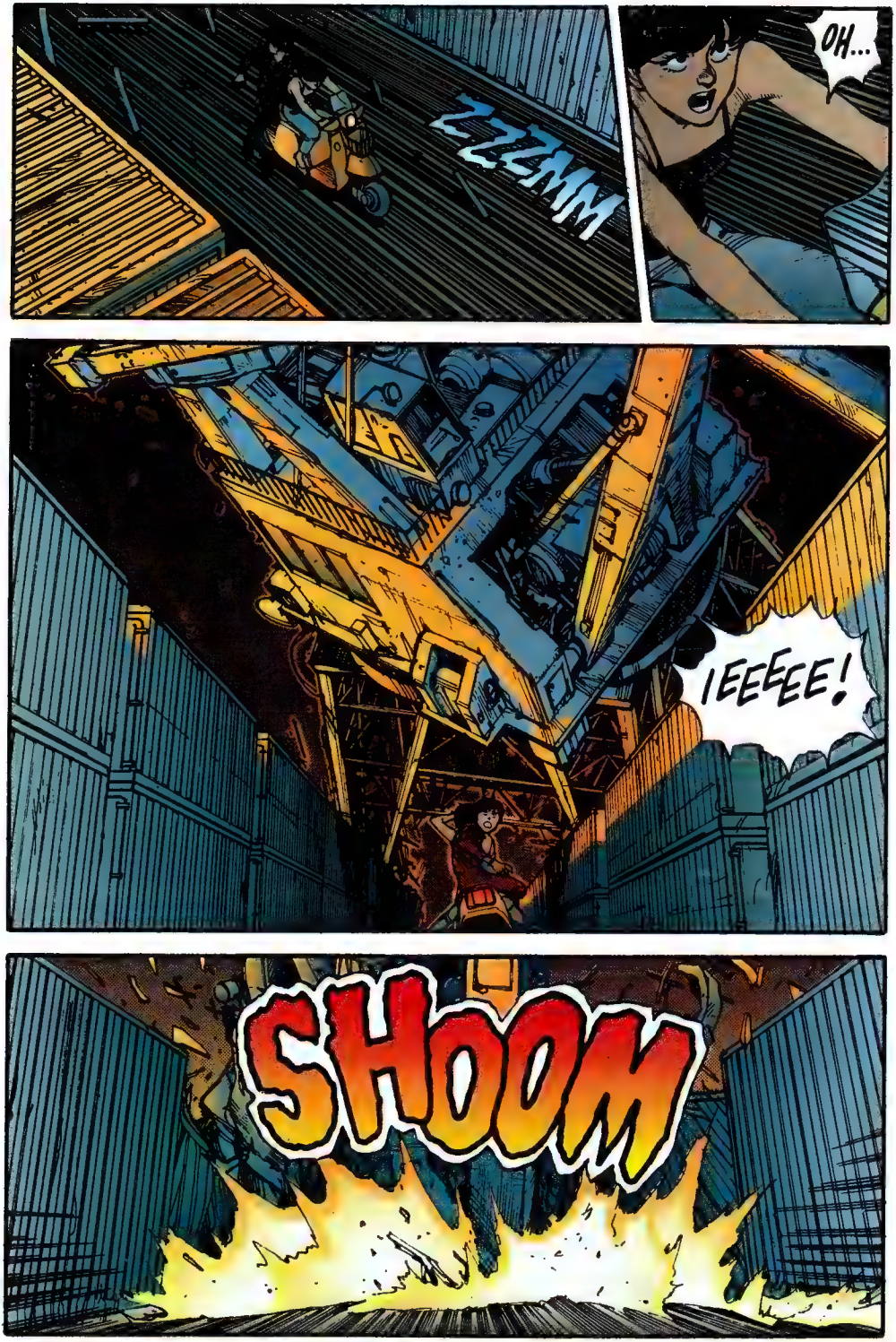
HÃ?
O QUE...?!
TETSUO!
TETSUO!

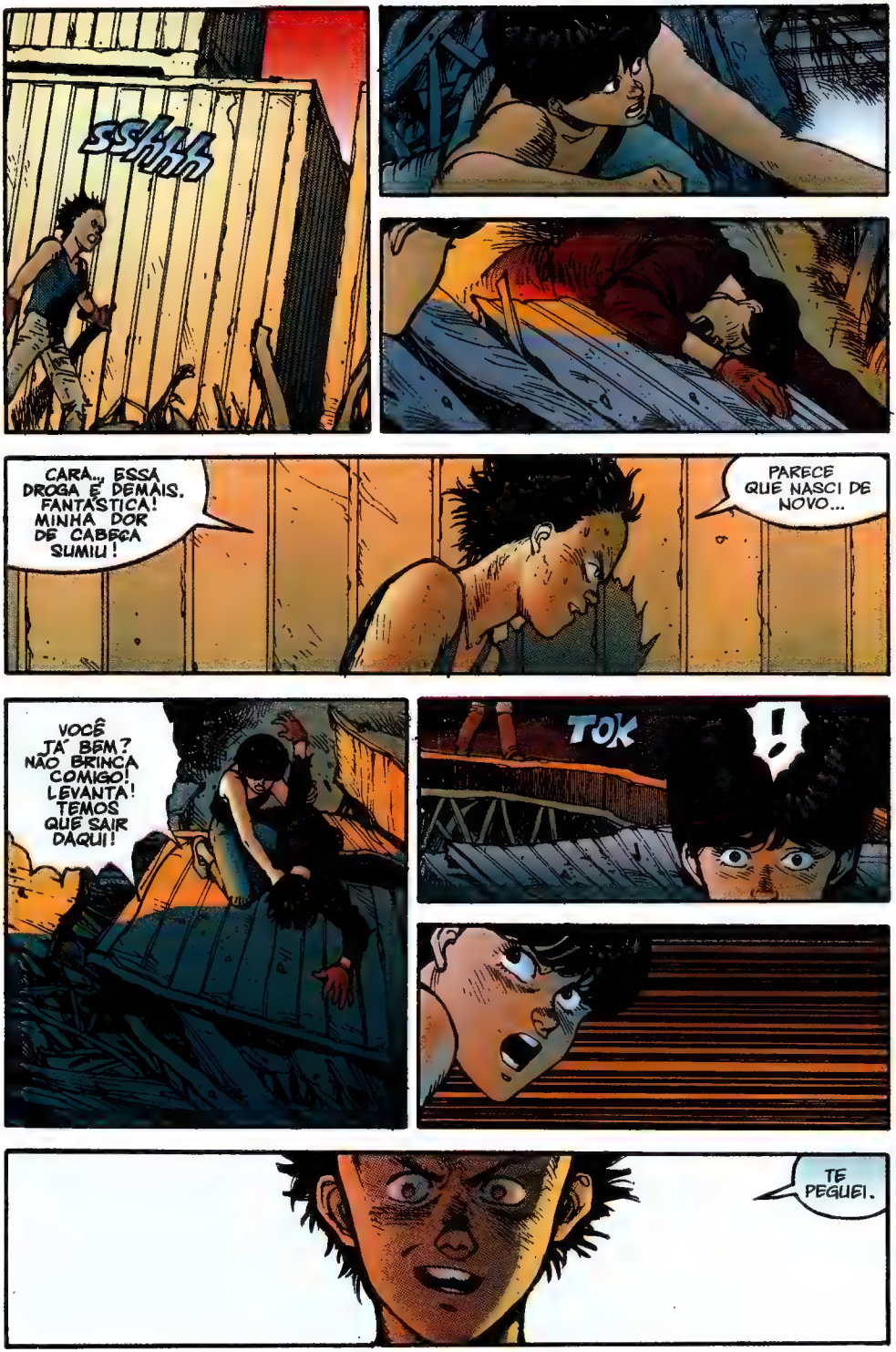
VOCÊ!!!
ELES TE CUSPIRAM PRA FORA DO INFERNO!!
SOK
EI!
!
ALTO!!
DETE-NHAM-NO!
KA... KANEDA...
QUE...?
ESPE...
THOM
VAMOS!!
IAAGH!!

O CORONEL !!
O MOLEQUE...
NÃO ATIREM! NÃO!
!
BWAAM
!!!
NÃÃOO!!
KLUNKLUNKLU

IÁÁÁÁ...
HEIN?
POR AQUI! RÁPIDO!
KAY!
VAMOS!!
KLUNKLUNKLUNK
vrrrrm
NEM PENSEM EM SAIR DAÍ!
PAREM!

... EU DISSE...
IÁÁÁ!
KLUNKLUNKLUNK
IEEEE!
ZZZMM
KLUNKLUNKLUNK
Vrrrrm
KANEDAAA!!


ZZZMM
OH...
IEEEEE!
SHOOM


SSHHH
CARA... ESSA DROGA É DEMAIS. FANTÁSTICA! MINHA DOR DE CABEÇA SUMIU!
PARECE QUE NASCI DE NOVO...
VOCÊ JÁ BEM? NÃO BRINCA COMIGO! LEVANTA! TEMOS QUE SAIR DAQUI!
TOK
!
TE PEGUEI.

CAI FORA!
VOCÊ É... VOCÊ É TETSUO... NÃO É?
POR QUE ESTÁ FAZENDO ISSO? KANEDA É SEU AMIGO... OU JÁ SE ESQUECEU DISSO?!
PARECE QUE ELE ARRUMOU UMA NOVA AMIGA... PRA MORRER JUNTO!
TOK
ESPERE!
SUMA DAQUI!
...RRRR...
HAH!
OUÇA-ME!

PRA QUE ME INCOMODAR, SE EU POSSO TE MATAR?
VOCÊ JÁ PENSOU COMO SERÁ QUANDO FICAR SEM A DROGA QUE TOMOU?
PENSE NA DOR QUE VAI SENTIR! PENSE EM COMO VAI CONSEGUIR MAIS DELA!!
PUFF
PUFF
PENSE... PENSE A RESPEITO.
PENSE EM QUANTO PODER TERÁ, SE NOS DEIXAR TREINÁ-LO!
MAS LEMBRE-SE DE UMA COISA...

NÓS DESENVOLVEMOS A CÁPSULA... E TEM MUITO MAIS DE ONDE VEIO ESTA!
SE VOCÊ FUGIR...
...ONDE ENCONTRARÁ AJUDA?
VÁ CUIDÁ DA TUA VIDA!
EU... EU ME PREOCUPO COM ISSO DEPOIS!
VERDADE?
VENHA COMIGO AGORA. ACEITE O QUE VOCÊ É...

...NÚMERO 41!
NÚMERO... 41...?
BUDDA BUDDABU
EXATAMENTE!

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

Diretor de Marketing
Rogério Rahier

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefes de Arte: José Moreno Cappucci, Cosme J. da Silva
Assistentes de Arte: Gérson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Produtor Gráfico: Cícero Osvaldo de Lima
Tradutor: George Andolfato

MARKETING
Gerente Comercial: Denise Mozol
Assistente Comercial: Lucio Flávio Baúte
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Finis Machado
Diretora de Propaganda: Beth Klock
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel. (011) 262-3100
Telex 54071

Distribuidora Globo S/A - A. Escobar, Williams 590, Santiago - Chile

1991

Copyright © 1991 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

# ANER

A SEGUIR:

## JOGADORES E PRISIONEIROS

# AKIRA

アキラ